

Regeln

1. Allgemeine Regeln

Spielvariationen in den einzelnen Liga-Klassen

1. Liga : 501 Double Out (Best of three)

2. Liga : 501 Double Out (Best of three)

3. Liga : 501 Masters Out (Best of three)

Pokalrunde : 501 Double Out (Best of three)

2. Spielerqualifikation

Hat ein Wirt einem Spieler aus der Lemgo Liga ein Hausverbot erteilt, hat der Vorstand nicht das Recht dem Wirt vorzuschreiben den Spieler für ein Ligaspiel in die Kneipe reinzulassen. Das Hausrecht hat der Wirt.

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, unter der sie beim Ligavorstand für die laufende Saison angemeldet sind.

Es ist ab der Saison 2015/16 möglich nach der Hinrunde einmal die Mannschaft zu wechseln. Dieser Wechsel ist dem Vorstand schriftlich (per Mail) vor dem ersten Spiel in der Rückrunde zu melden. Es wird dann auch eine Nachmeldegebühr für den Mannschaftswechsel von 10€ fällig.

Spielernachmeldungen in der laufenden Saison sind jederzeit möglich. An den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison ist eine Spielernachmeldung nicht möglich.

Jedes Team muss einen Teamkapitän benennen.

Jeder Teamkapitän muss seine Telefon-, Handynummer,

E-Mail den Vorstand mitteilen, damit er bei Bedarf zu erreichen ist.

Der Teamkapitän ist der offizielle Vertreter und einziger Ansprechpartner seines Teams.

Er vertritt das Team bei allen Fragen zum Ligaspielbetrieb.

Der Teamkapitän ist für die Einhaltung der Ligaspielordnung durch jedem seiner Spieler verantwortlich.

3. Spielverlauf

Fünfzehn Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn ist ein Sportgerät für die Gastmannschaft reserviert. Wenn eine Mannschaft 30 Minuten nach der offiziellen Startzeit nicht angetreten ist, hat sie das Spiel 0:3Punkte, 0:20Spiele, 0:40Sätze verloren. Nur höhere Gewalt ermöglicht eine Ausnahme von dieser Regelung. Der Spielberichtsbogen ist vor Spielbeginn auszufüllen. Jedes Spiel sollte gedartet werden.

4. Sporttechnische Voraussetzungen

Gespielt wird an den anerkannten und für den Ligabetrieb zugelassenen Sportgeräten. Die Spieler dürfen ihre eigenen Darts benutzen, wenn sie den folgenden Spezifikationen entsprechen. Sie müssen elastische Kunststoffspitzen haben, die ein Steckenbleiben in den Bohrungen des Boards ermöglichen. Das Maximalgewicht beträgt 18g (Produktionsbedingte Toleranzen von max. 5% sind gestattet). Die Abwurfline muss an der dem Spieler zugewandten Kante 2,37m zum Board am Boden angebracht sein. Sie ist parallel zum Board anzubringen. Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90° bestehen. Daher ist eine Messung des Diagonalabstandes Bulls Eye-Abwurfline erforderlich. Bei einer Höhe von 1,72m des Bulls Eye vom Boden ergibt sich ein Diagonalmaß von 2,93m. Im Zweifelsfall (z.B. unebener Boden) ist nur das Diagonalmaß ausschlaggebend. Eventuelle Korrekturen müssen vor Spielbeginn vorgenommen werden. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt. Das Board muss bei Wettkämpfen mit der vom Hersteller vorgeschriebenen Wattzahl beleuchtet sein.

5. Spielablauf

Vor den Beginn des Ligaspieler sind alle Spieler die an dem Spiel teilnehmen auf den Spielberichtsbogen einzutragen. Später kommende Spieler können als Auswechselspieler eingetragen werden. Nach dem Beginn des Spieles ist es nicht mehr möglich Spieler nachzutragen.

Die Abwurfline darf während des Wurfes nicht überschritten werden. Es ist gestattet, sich über die Abwurfline zu beugen. Auch ein Abwurf neben der Linie ist – in ihrer gedachten Verlängerung – gestattet. Alle 3 Darts müssen in Richtung Scheibe des Sportgerätes geworfen werden. Jeder Spieler hat nach den 3 geworfenen Dartpfeilen erst abzudrücken und dann müssen die steckenden Dartpfeile herausgezogen werden. Alle Darts, die in Richtung Sportgerät geworfen wurden, gelten als geworfen, gleich ob sie punktemäßig registriert wurden oder ob sie von der Scheibe fallen. Es darf auf keinen Fall nachgedrückt oder nachgeworfen werden. Jeder Spieler akzeptiert die vom Sportgerät angegebene Punktzahl. Können sich die Spieler im Zweifelsfall nicht einigen, entscheiden die Mannschaftskapitäne. Jeder Spieler hat vor dem Werfen der Darts darauf zu achten, dass das Sportgerät seine Spielernummer anzeigt. Wirft ein Spieler, während das Sportgerät die Nummer des Gegners anzeigt, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen :

A) Hat der Spieler weniger als 3 Darts geworfen, wird das Gerät durch den Schalter „, Startwechsel „, in die richtige Stellung gebracht und der Spieler darf nur noch die verbleibenden Darts werfen. Der Satz wird dann normal fortgesetzt, d.h. der Gegner wirft nach erneutem Betätigen der „, Startwechsel „, –Taste als Nächster.

B) Wirft der Spieler alle 3 Darts unter der Nummer des Gegenspielers bevor der Verstoß bemerkt wird, hat er seine Runde damit beendet und der Gegenspieler setzt nach zweimaliger Betätigung der „, Startwechsel „, – Taste das Spiel fort.

Fouls können von den Mannschaftskapitänen geahndet werden.

Fouls sind :

- A) Ablenkendes Verhalten, während der Spieler wirft.
- B) Ständiges Übertreten der Abwurfline.
- C) Absichtliches Verzögern des Spiels.
- D) Missbrauch des Gerätes oder unsportliches Verhalten.

6.Spielbeginn

Ein Team kann das Ligaspiel mit 3 Spielern starten. Der 4. Spieler muss spätestens zum Aufruf seines Spieles in der dritten Spielrunde anwesend sein. Ist der Spieler in den ersten beiden Runden zu seinen Spielen nicht anwesend, hat er die Spiele 0:2 verloren. Während der laufenden Saison kann eine Mannschaft zweimal mit drei Spieler antreten. Während des Spiels kann der eingetragene Ersatzspieler gegen einen eingetragenen Spieler eingewechselt werden. Eine Rückwechsellung ist nicht möglich. Das Auswechseln ist jederzeit möglich, jedoch nicht im Verlauf einer laufenden Spielpaarung. Jeder Spieler, der aufgerufen wird, hat sich unverzüglich an der Abwurfline einzufinden. Beide Mannschaftskapitäne überprüfen anhand des Spielberichtsogens, das die richtigen Namen aufgerufen werden. Wenn ein aufgerufener Spieler nicht an der Abwurfline erscheint, wird er von beiden Mannschaftsführern letztmalig aufgerufen. Wenn er dann immer noch nicht an der Abwurfline erscheint, ist das Spiel 0:2 verloren. Beide Spieler haben bei Beginn darauf zu achten, dass die geforderte Spielvariante mit Optionen gestartet wird. Der Spieler der Heimmannschaft beginnt das Spiel. Den 2. Satz beginnt der Spieler der Gastmannschaft. Sollte ein 3. Satz erforderlich sein, wird die Startfolge mit einem Wurf aufs Bulls Eye entschieden, wobei die Darts in der Scheibe stecken bleiben müssen. Derjenige Spieler beginnt den 3. Satz, dessen Dartpfeil im Bulls Eye steckt oder diesem am nächsten ist. Ein im Bulls Eye steckender Dartpfeil muss herausgezogen werden, bevor der Gegner wirft. Treffen beide Spieler in das blaue Bull oder in das rote Bulls Eye, wird der Wurf wiederholt.

7.Termine

Spieltermine und Spielverlegungen

1. Der jeweilige Spieltermin aus dem Spielplan ist verbindlich.

Abweichungen vom Spielplan sind nur mit beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Mannschaften möglich und sind dem Vorstand rechtzeitig mitzuteilen. Bei Nichteinigung entscheidet der Vorstand und setzt einen für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest. Die Mannschaft, die zum Termin nicht erscheint, hat das Spiel verloren. Eine Spielverlegung muss innerhalb von 4 Wochen vom aktuellen Spieltermin nachgeholt werden. Alle Nachholspiele müssen bis zum vorletzten Spieltag gespielt sein. Die Letzten beiden Spiele dürfen nicht verlegt werden. Es darf jedes Spiel vorverlegt werden wenn eine Einigung mit der betroffenen Mannschaft zu Stande kommt. Es dürfen auch keine Spieler für die Letzten drei Spiele nach gemeldet werden.

8. Spielabschluss

Nach der letzten Spielpaarung müssen die jeweiligen Mannschaftskapitäne den korrekten Eintrag des Spielergebnisses kontrollieren und dieses durch ihre Unterschrift bestätigen. Nach Spielende ist das Ergebnis sofort dem Vorstand mitzuteilen. Der unterschriebene Spielberichtsogen, im Original, muss bis darauf folgenden Dienstagabend bis 20 Uhr im Abgabeort der Liga vorliegen. Der Spielberichtsogen kann auch per E-Mail gesendet werden. Liegt der Spielberichtsogen am Dienstagabend nicht vor, gilt das Spiel für die Heimmannschaft als verloren.

Sollte es durch Nichtabgabe des Spielberichtsogen zu einer unsportlichen Verschiebung der Rangliste kommen, besteht die Möglichkeit, den Teamkapitän und das Team zu disqualifizieren oder zu Sperren.

Sollte ein Team mehrfach den Spielberichtsogen nicht pünktlich abgeben, wird der Vorstand eine gesonderte Entscheidung treffen.

Abgabe Orte

alle 3 Ligen —> Zum Bierfaß

oder per E-Mail [rundmail\[at\]lemgo-dart\[dot\]de](mailto:rundmail[at]lemgo-dart[dot]de)

9. Auf und Abstieg

Die jeweils Tabellenersten und zweiten der 2. und 3.Liga steigen auf. Die Tabellenvorletzten und letzten der 1.Liga,2.Liga steigen ab. Der Vorstand behält sich das Recht vor aus Organisatorischen Gründen weitere Mannschaften der Einzelnen Ligen Auf bzw. Absteigen zulassen

Streitfragen sind mit Hilfe der Ligaleitung zu klären. Proteste und Einsprüche zu einem Ligaspiel müssen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein, sonst ist ein Protest oder Einspruch nicht möglich. Proteste gegen die Abschlusstabelle / Rangliste sind nur 7 Tage nach der Veröffentlichung im Internet lemgo-dart.de möglich.

10. Nichtantritt

Tritt ein Team nicht an, so hat es das Spiel verloren und es werden Ihn zusätzlich 3 Punkte abgezogen. Tritt ein Team in den letzten drei Spieltagen einer Ligasaison nicht an werden Ihn zusätzlich 5 Punkte abgezogen. Tritt ein Team aus unsportlichen Gründen nicht an, so können der Teamkapitän oder das ganze Team sofort disqualifiziert werden und für die nächste Saison gesperrt werden. Ein Team, welches 2x nicht antritt, wird von der gesamten Liga disqualifiziert. Bei 2x nicht antritt: In der Hinsaison werden die bisher erzielten Spielergebnisse aus der Tabelle gerechnet. Bei 2x nicht antritt: In der Rücksaion werden die Restlichen Spieltage 0 zu 20 gewertet

11. Pokalrunde

Alle Teams spielen in der Pokalrunde mit es sei denn vor Saisonbeginn sagt ein Team das es nicht spielen möchte.

Ab der Saison 2015/16 wird nach abgeschlossenen Pokalrunden die nächste Runde neu ausgelost.

Tritt ein Team in der Pokalrunde nicht an, so bezahlt die nicht angetretene Mannschaft das zu entrichtende Pokalgeld für Hin- und Rückspiel. Die Mannschaft wird dann für die nächste Saison für den Pokal gesperrt.

12. Saisonende

Alle Liga-, und Pokalspiele müssen bis zum Angegebenen Termin gespielt werden.

Am Ende der Saison findet eine Ligaparty statt. Hier werden alle Pokale und Urkunden verteilt.

Die Party wird von Einzelnen oder mehreren Wirten ausgerichtet.

13. Inkrafttreten der Ligaspielordnung

Die Ligaspielordnung beginnt mit der Saison 2017\18. Frühere Regeln sind mit Herausgabe dieser Regel ungültig. Jede teilnehmende Mannschaft erkennt durch ihre Anmeldung diese Ligaspielordnung an.